

Rosch-tetrus - Kapitel Vier

Über das Reisen zu fernen Welten

Uns ist von fremden Sphaeren,
wunders viel verzaellt,
von Empyreumsfaehren,
von Elementenwelt.

Von Toren, Polygonen,
arkanen Kordinaten,
von Multiversumszonen
und kuehner Magier Taten.

(aus einer albischen Handschrift)

Zauberer aller Berufungen haben im Laufe der Zeit verschiedene Möglichkeiten entwickelt, das Empyräum nicht nur innerhalb *Midgards* als schnelle Reisemöglichkeit zu nutzen, sondern auch die eigene Welt und Sphäre zu verlassen und andere Sphären und Welten zu besuchen. Heutzutage sind Zauber - und sogar manche natürlichen Wege - bekannt, mit denen für den erfahrenen Magier - zumindest in der Theorie - alle bekannten Sphären aller Existenzebenen des Multiversums erreichbar sind.

Der kundige Gildenmagier weiß von folgenden Pfaden und Wegen durch das Empyräum: Tore, Weltentore, Beschwörungen sowie verschiedene Zauber für Reisen der Seele, Reisen zu den Sphären, Entstofflichung sowie zum magischen Versetzen. (Das Reisen in die Zeit soll hier einmal ausgeklammert werden; hierzu sei der interessierte Leser auf unsere Schrift *Meister der Zeiten* verwiesen.) Daneben vermögen die Druiden Vesternesses mit Hilfe dweomerischer Kräfte entlang der Kraftlinien zu wandern als auch die Anderswelt der Naturgeister zu erreichen, und schamanistische Zauberer kennen Rituale zum Eindringen in die Geisterwelt. Bei manchen dieser Reisearten, den verschiedenerlei Toren, begibt sich der Reisende im Handumdrehen ohne Zeitverlust von Ort zu Ort. Bei anderen Beförderungsarten wird nur

der Astralleib auf die Reise geschickt, während der Körper zurückbleibt, und wiederum andere versetzen den Wanderer zwischen den Welten in seiner Gesamtheit in einen entstofflichten Zustand. Schließlich gibt es noch die entlegene und nahezu unbekannte Möglichkeit, sich eines Fahrzeuges, eines sogenannten **Sphärenwagens**, für eine solche Reise zu bedienen.

So stehen dem wissbegierigen Erforscher des Multiversums also vier verschiedene Reisearten zur Verfügung: **Tore** und **Beschwörungen**, wobei es zu keinem Aufenthalt oder Durchfahren der Nulla Materia jenseits der Welten kommt, **Seelenreisen**, wobei sich allein der Astralleib auf die Reise und zum Zielort begibt, **Körperreisen**, wobei der Körper für die Dauer der Reise in einen entstofflichten Zustand versetzt wird, sowie die Verwendung von **Sphärenwagen**, welche eine Reise in normalem Zustand ermöglichen.

Die arkanen Koordinaten

Bevor wir nun jede Manier des empyräischen Reisens einzeln untersuchen, wenden wir uns deren wohl wichtigster Grundlage zu, welche der Adept des Arkanen zunächst verstehen muss. Wer eine Reise zu den Sphären unternehmen möchte, benötigt dazu die arkanen Koordinaten jener Welt, die er zu besuchen beabsichtigt. Doch dies ist nur die Hälfte des nötigen Wissens. Für die Rückkehr nach *Midgard* muss der Zauberer wissen, mit welchen elementaren und prinzipiellen Substituten sowie magischen Zeichen und Formeln die arkanen Koordinaten seiner Heimat-



welt beim Wirken des Zaubers zur Rückkehr angegeben werden. So gehört es denn auch zum Lernen solcher Reisezauber, dass sich der wissbegierige Zauberer diese Substitute, Zeichen und Formeln genauestens einprägt. Doch dies muss er wohl im Gedächtnis bewahren: West und Ost, Nord und Süd - ja manchmal gar einzelne Lehrmeister - haben ihre Eigenart, die arkanen Koordinaten anzugeben und darzustellen, so dass sie sich nicht nur in Beschreibung und Symbol, sondern auch dem Inhalt nach unterscheiden. Ein Magier Chryseias zum Exempel wird so bei seiner Rückkehr aus den Sphären wieder in sein Heimatland geraten, aber ein valianischer Magier betritt wieder den Boden *Midgards* im Reichsgebiet des Imperiums. Überdies neigen nicht wenige Sphärenreisende dazu, die in ihrem Besitz befindlichen Koordinaten verschlüsselt aufzubewahren, damit die Wege und Ziele ihrer Reisen nicht zu leicht ersichtlich sind. Eine Änderung dieser Reisekoordinaten zur Anpassung an die eigenen Bedürfnisse bedarf des allergrößten Feingefühls, großer magischer Erfahrung sowie einer gehörigen Anzahl nicht ungefährlicher Experimente.

In Alchessamiores Sphärenfahrt landet der Meister bei der Rückkehr aber immer am Ausgangsort seiner Reise, egal ob er seine Reise im Imperium oder in einem der Barbarenländer begann!

Heutzutage ist in der ganzen uns bekannten Welt weder Zauber noch göttliches Wunder oder sonstige Kunstfertigkeit bekannt, mit deren Hilfe ein Zauberer die arkanen Koordinaten seines jeweiligen Aufenthaltsortes - befindet dieser sich nun auf *Midgard* oder einer anderen Welt - ermitteln sowie auf eine allgemein gültige Art und Weise erfassen könnte, ganz zu schweigen von den Koordinaten einer entfernten Welt. Einige der alten Seemeister haben ihr ganzes Leben darauf verwendet und in einem Fall sogar regelrecht geopfert, eine solche Möglichkeit zu entdecken, ohne dass ihr Erfolg auf den heutigen Tag überliefert wäre. Ob dies ein Glücksfall oder ein Unglück für die heutige Zunft der Zauberei ist, bleibt dahingestellt.

Müsste es nun nicht möglich sein, so fragen immer wieder wissbegierige Novizen der magischen Künste, aus den aus welchen Quellen auch immer geschöpften arkanen Koordinaten einer Welt auf deren Hauptelemente zu schließen - ganz so wie die Eckenzahl der bei einigen Reisezaubern verwendeten Polygone in direkter Korrespondenz mit der Existenzebene der angepeilten Welt steht? Und müsste folglich im Umkehrschluss nicht auch aus den - von diversen Sphärenmodellen her

bekanntes - Hauptelementen einer Welt im Verein mit ihrer Existenzebene möglich sein, ihre arkanen Koordinaten zu berechnen? Dieselbe Vermutung haben auch die gelehrtesten Köpfe der Alten schon angestellt. Vereinfacht ausgedrückt bestünde diese Möglichkeit darin, zuerst die elementare Zusammensetzung der fremden Welt - will sagen, ihre Hauptelemente - sowie ihr magisches Potential - will sagen, die Existenzebene der Sphäre, der die Welt angehört - in Erfahrung zu bringen und daraus anschließend ihre arkanen Koordinaten zu errechnen. Zu diesem Zweck sind in der Vergangenheit die verschiedensten Sphärenmodelle und theoretischen Baupläne des Multiversums aufgestellt und davon ausgehend beziehungsweise darauf aufbauend magische Experimente angegangen worden, ohne dass jemand dazu in der Lage gewesen wäre, diese Möglichkeit in der Praxis als allgemeingültig beweisen zu können.

Ist doch logisch, wenn eine Sphäre mehrere Welten enthält! Hauptelemente und Potential sind ja bei allen identisch. Da braucht es mehr, um die richtige Welt anzusteuern.

Hier ist allerdings anzumerken, dass solche Versuche nicht immer fruchtlos blieben, sondern in seltenen Fällen tatsächlich von Erfolg gekrönt wurden. Interessanterweise waren gerade die auf diese Weise errechneten Koordinaten reiner Elementarwelten des *Wassers*, *Feuers*, der *Erde* wie der *Luft* offensichtlich korrekt, und ihre Anwendung ermöglichte bereits vor dem Krieg der Magier erfolgreiche Besuche in jenen Welten - oder „Elementaren Ebenen“ wie sie vor Thrand Alarun auch oft bezeichnet wurden - mit den ersten Sphärenwagen der Seemeister, den legendären *Mergabail*. Experimente nach der Offenbarung des Elementes Eis zeigten, dass nun auch brauchbare Koordinaten einer Eiselementarwelt bestimmt werden konnten. Die genannten Fälle sind jedoch bis heute die einzigen Erfolge geblieben (mehr hierzu im nächsten Abschnitt).

Kein Wunder! Elementarsphären enthalten nur eine Welt, daher klappt es hier.

Der Leviansche Absolutismus

Aus den oben genannten Umständen zog bereits Agar Axason die simple Schlussfolgerung, dass selbst die von Thrand Alarun und dessen Nachfolgern entwickelte und weithin als gültig anerkannte Vorstellung vom Aufbau des Multiversums schlechthin nicht vollständig sein könne und weiterhin, dass es niemals ein vollständiges

Wer glaubt schon diesem Machwerk und seinem Autor? Alles Märchen!

Bessermisser! Warst Du schon mal da?

Modell des Multiversums geben könne, weil das Multiversum unendlich sei. Er schreibt:

im unendlichen multiversum ist weder eine einzige mitte, noch ein einziger umkreis, sondern in allen welten ist eine mitte, und jeder punkt kann als mittelpunkt irgendeines umkreises gelten. so sind nur bedingte entfernungen und richtungen, nicht aber unbedingte arkane punkte. (Agar Axason: „fragmänter“)

Die Antwort ließ natürlich nicht lange auf sich warten, und so liegt uns eine ganze Schrift Norion Gudobars vor, die allein der Widerlegung sämtlicher Relativismen gewidmet ist. Unter anderem spricht sich Gudobar darin für ein Multiversum aus, das bis ins Kleinste von festen Gesetzmäßigkeiten bestimmt ist, indem die Götter keinerlei Zufälle oder Unwägbarkeiten zulassen würden, da dies ihrer Allmacht widersprechen würde. Im Grunde genommen klagte er damit seinen Gegner der Ketzerei an, womit er allerdings um ein wenig zu spät kam, wurde seine *Negation der Bedingtheit* doch erst einen knappen Mond nach Axasons Flucht aus Candranor veröffentlicht (siehe den Abschnitt »*Himmelserscheinungen*« in Kapitel Eins).

Alle practische magische Erfahrung mit Reisen durch das Emyrëum jenseits unserer Welt lehrt, dasz jede Welt einzigartige, constante oder unbedingte Coordinaten besitzt. Wie sonst wäre es möglich, eine bestimmte Sphäre einer bestimmten Existenzialebene mit Polygonen einer bestimmten, und zwar immer derselben, Winkelzahl zu erreichen, ganz gleich, in welcher Sphäre und welcher Existenzialebene die Reise ihren Anfang nimmt! Diese Constancia oder Absolutheit aller principiellen Coordinaten bedingt gemäsz der umfassenden Perfection des Multiversums eine gleichermaßen gartete Constancia auch aller materiellen wie elementaren Coordinaten. Ohne eine solche constante Unbedingtheit wäre das Emyrëum ein einziges Chaos undefinirbarer Relativitäten, und das Gefüge des Multiversums selbst würde in sich zusammenfallen wie die Lehren gewisser Unendlichkeitstheoretiker im Lichte der absoluten Wahrheit. (Norion Gudobar: „Negation der Bedingtheit“)

Gut zweieinhalb Jahrhunderte später, in der Mitte des einundzwanzigsten Jahrhunderts nach der Landung, griff Tadios Levi - seines Zeichens Gudobarianer - den Gedanken Axasons von der Unvollständigkeit der gebräuchlichen Sphärenmodelle auf, folgerte hieraus aber, dass das einzig wahre Weltbild nur noch nicht gefunden sei, und entwickelte die seither als **Levianscher Absolutismus** bekannt gewordene Lehre. Ihre Kernaussage lautet wie folgt:

Es gibt demnach auch „absolute Koordinaten“, in welchen den elementaren Komponenten der Sphäre, worin die Zielwelt

Wer war Tadios Levi?

Tadios Levi (2028-2081 nL) stand ganz in der Tradition des Norion Gudobar. Er begründete die Schule des Levianschen Absolutismus, welche sich - leider bis heute vergeblich - der Findung eines absoluten arkanen Koordinatensystems widmet. Levi arbeitete nicht nur über den Aufbau des Multiversums, sondern beschäftigte sich auch mit Wettervorhersagen, Wahrsagerei und weiteren - teils recht exotischen - mystischen sowie magischen Methoden zur Voraussage der Zukunft. Dem gemeinen Volk bekannt wurde er noch zu seinen Lebzeiten durch seine korrekte Vorhersage des großen Brandes in Fosto, 2078 nL. Aus Dank errichteten die Bürger der Stadt ihm eine Statue, die dem Volksglauben nach spontan in Flammen ausbrechen soll, wenn eine erneute Feuersbrunst oder ein ähnliches Unheil bevorsteht.

enthalten, im Sinne des allgesamten & vollständigen Bauplanes des Multiversums eine wesentliche Bedeutung zukommt - nur kennt die kein menschlicher Zauberer der bekannten Welt unserer Zeit. (Tadios Levi: „Über das Absolute“)

Obwohl das Werk Thrand Alaruns in jeder sonstigen erkennbaren Hinsicht und für alle anderen magischen Zwecke ausreichend erscheint und bis auf den heutigen Tag in keinem Teil schlüssig widerlegt worden ist, wollte sich Levi nicht damit zufrieden geben. Die Darstellung eines von ihm behaupteten „allgesamten & vollständigen Bauplanes“ ist ihm allerdings bis zu seinem Lebensende nicht gelungen, und es ist auch bis heute kein Verfahren für eine theoretische Berechnung arkaner Koordinaten bekannt geworden. Angesichts dieser Gegebenheiten - will sagen, der Unmöglichkeit sowohl der praktischen Ausforschung als auch der theoretischen Berechnung arkaner Koordinaten - ist der Streit über die Unbedingtheit oder Bedingtheit jener Koordinaten ein müßiger zu nennen.

Das Wissen um den wahren Bauplan des Multiversums ist allein unseren Göttern vorbehalten!

Materielle, elementare, prinzipielle und dynamische Koordinaten

Die arkanen Koordinaten dienen der Bestimmung innerweltlicher Orte, außerweltlicher Qualitäten, elementarer Gehalte



sowie prinzipieller Potentiale. Sie unterteilen sich in viererlei Sätze verschiedenartiger Bestimmungszahlen, in Abhängigkeit von den verschiedenartigen Eigenschaften der verschiedenen Teile des Multiversums. So wird die Welt in sich bestimmt durch drei Ausdehnungen, und alle Materia in der Welt hat eine Länge, eine Breite und eine Höhe, woraus sich die sechs weltlichen Richtungen ableiten: Norden, Süden, Westen, Osten, Oben, Unten. So wird die Welt außer sich innerhalb der Sphäre bestimmt durch ihre Dynamik, denn alle Welten haben einen Lauf und ein Maß, woraus die zwei dynamischen Qualitäten resultieren: Orientierung und Motivation. So wird die Ebene der Existenz an sich bestimmt durch fünf Weiten, denn alle Sphären sind zusammengesetzt aus den fünf Elementen, woraus die fünf elementaren Gehalte hervorgehen: Eislastig, Erdschwer, Feuervoll, Luftreich und Wassersatt. So wird das Multiversum in seiner Gesamtheit bestimmt durch eine Spannung, indem alle Ebenen der Existenz zwischen den Gegensätzen der Ordnung und der Unordnung aufgereiht liegen, woraus sich die zwei prinzipiellen Potentiale ergeben: Geordnet und Chaotisch. (Tadios Levi: „Über das Absolute“)

Diese Worte Levis sind von bewunderungswürdiger Gefasstheit, so dass dem fleißigen Studenten dieses Buches zu raten ist, sie sich gut zu merken. Drehen und wenden wir die Worte nun, um ihre Aussage deutlicher hervorzuheben. Eine Welt innerhalb ihrer Grenzen hat drei weltliche oder **materielle Ausdehnungen**, zwei in der Waagerechten und eine in der Lotrechten: Länge, Breite und Höhe. Eine jede Existenzebene weist fünf **elementare Weiten** auf, die den fünf bekannten Elementen entsprechen. Das Multiversum in seiner Gesamtheit schließlich besitzt eine **prinzipielle Spannung** zwischen Ordnung und Chaos.

Die materiellen, elementaren und prinzipiellen Koordinaten waren schon lange in der Theorie bekannt, hatten aber niemals zu wirklich befriedigenden Ergebnissen geführt. Es mussten also weitere Kräfte auf eine Welt einwirken, welche ihre arkanen Koordinaten beeinflussen. Es war Tadios Levis Verdienst, die Dynamik der Welten entdeckt zu haben. Diese Entdeckung half zwar in der Praxis nichts beim Berechnen brauchbarer arkaner Koordinaten, vermochte aber diese Schwierigkeiten zufriedenstellend zu erklären.

Die Dynamik der Welten ist nicht leicht zu durchblicken. Zur besseren Veranschaulichung mag sich der Adept des Arkanen zunächst eine Sphäre als einen Teich vorstellen, auf dessen Wellen die Welten wie Korken auf und nieder tanzen, aber doch immer der Wasseroberfläche verhaftet bleiben. Die Barden singen wohl vom Tanz der Welten zur Musik der Sphärenklänge. In der Sprache der Thaumalogie bedeutet das: Eine Welt in ihrer Ganzheit nimmt innerhalb ihrer Sphäre keinen festen,

Essentielle Ausdehnungen und Richtungen und das Weltenlied

Das hier vorgestellte System der elementaren, prinzipiellen und dynamischen Richtungen ist ein unter westlichen Magiern aus der valianischen Tradition verbreitetes arkanes Koordinatensystem. Andere Zauberkulturen haben ihre eigenen Systeme entwickelt, um ihren Weg durch das Multiversum zu finden. Bei kanthanischen Sphärenreisenden ist beispielsweise keine Rede von prinzipiellen Richtungen, sondern von Yin und Yang, und die elementaren Richtungen können auf sehr verschiedene Weisen, die aus der östlichen Lehre der Entsprechungen kommen, bezeichnet werden. Ohne einen „Übersetzer“ könnte ein Beschwörer der Küstenstaaten mit den arkanen Koordinaten eines Magiers aus KanThaiPan kaum etwas anfangen.

Tatsächlich wird eine Welt im Multiversum von *Midgard* aus gesehen durch die Art ihrer Ebene, durch die dominierenden Elemente ihrer Sphäre sowie durch ihre Lokation, d.h. durch ihre Koordinaten relativ zu *Midgard*, auf der einen Seite und ihre Modulation auf der anderen Seite bestimmt. In der Sprache westlicher Magier sind dies das magische Potential, die elementare Zusammensetzung sowie Orientierung und Motivation der Welt. Die Vorstellungen, die *Midgards* Zauberer von der Struktur des Multiversums haben, stimmen zwar nur teilweise, reichen aber aus, um funktionierende Weltentore zu bauen, Geschöpfe anderer Ebenen heraufzubeschwören und sich auf Sphärenreisen zu orientieren. Die systemimmanenten Fehlkonzeptionen verhindern aber, systematisch die Koordinaten neuer Welten zu identifizieren. Der wissbegierige Zauberer, der sich nicht mit den überlieferten Koordinaten zufrieden geben will, ist auf Versuch und Irrtum angewiesen - und riskiert dabei sein Leben.

Die Barden *Midgards*, deren Traditionen auf die Drachensänger in grauer Vorzeit zurückgehen, haben eine andere Vorstellung von der Welt, die auch einen Teil der Wahrheit beinhaltet. Für sie sind Welten eine lebhaftere Variation der allumfassenden Weltenmelodie, die sich in einer Modulation der das Multiversum durchdringenden Trägerwellen ausdrückt. Sie verstehen Welten als besondere Schwingungen innerhalb der Sphärenklänge; da sie sich nie ganz klar ausdrücken und Magier bei „Bardengeschwätz“ sowieso nur mit halbem Ohr hinhören, ist daraus die Vorstellung vom Tanz der Welten zu den Sphärenklängen entstanden.